

# Regulamin AnimeCon

## § 1.

### Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin AnimeCon, zwany dalej "Regulaminem", określa zasady organizacji wydarzenia przez Organizatora, w tym sposób przeprowadzania wydarzenia, zasady zgłoszeń, zasady udziału Uczestników oraz prawa i obowiązki Organizatora i Uczestników.
2. Organizatorem AnimeCon jest Grupa Nowe Media Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, z siedzibą przy ul. Recznej 11, 37-700 Przemyśl, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000577708, posługująca się numerem NIP 7952534037 oraz Fundacja Ikigai, z siedzibą przy ul. Recznej 11, 37-700 Przemyśl, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000809073, posługująca się numerem NIP 7952556613.

## § 2.

### Słowniczek

Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia oznaczają, co następuje:

- 1) **adres elektroniczny** — przez „adres elektroniczny” należy rozumieć oznaczenie systemu teleinformatycznego umożliwiające porozumiewanie się za pomocą środków komunikacji elektronicznej, w szczególności poczty elektronicznej;
- 2) **dni robocze** — przez „dni robocze” należy rozumieć dni od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy;
- 3) **dobra osobiste** — przez „dobra osobiste” należy rozumieć dobra o charakterze niemajątkowym przysługujące każdej osobie, pozostające pod ochroną prawa cywilnego, w szczególności takie, jak zdrowie, wolność, cześć, swoboda sumienia, nazwisko lub pseudonim, wizerunek, tajemnica korespondencji, nietykalność mieszkania, twórczość naukowa, artystyczna, wynalazcza i racjonalizatorska;
- 4) **godziny robocze** — przez „godziny robocze” należy rozumieć godziny od 8:00 do 17:00 w dni robocze;
- 5) **informacja handlowa** — przez „informację handlową” należy rozumieć każdą informację przeznaczoną bezpośrednio lub pośrednio do promowania towarów, usług lub wizerunku Organizatora, z wyłączeniem informacji umożliwiającej porozumiewanie się za pomocą środków komunikacji elektronicznej z określoną osobą oraz informacji o towarach i usługach niesłużącej osiągnięciu efektu handlowego pożądanego przez Organizatora, w szczególności bez wynagrodzenia lub innych korzyści od producentów, sprzedawców i świadczących usługi;
- 6) **Organizator** — przez „Organizatora” należy rozumieć spółkę Grupa Nowe Media Spółkę z ograniczoną odpowiedzialnością, z siedzibą przy ul. Recznej 11, 37-700 Przemyśl, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego, przez Sąd Rejonowy, Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem 0000577708, posługująca się numerem NIP

7952534037, z którym Uczestnik może się skontaktować pod adresem e-mail: grupanowemedia@gmail.com; oraz Fundację Ikigai z siedzibą przy ul. Rzecznej 11, 37-700 Przemyśl, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000809073, posługującą się numerem NIP 7952556613, z którym Uczestnik może się skontaktować pod adresem e-mail: [kontakt@animecon.pl](mailto:kontakt@animecon.pl). Fundacja współorganizuje Konwent w ramach realizacji swoich celów statutowych, którymi są między innymi działalność kulturalna polegająca na promowaniu kultur: japońskiej oraz polskiej w Polsce oraz Japonii oraz na całym świecie, a także działalność oświatowa (...) mające charakter społecznie użyteczny.

- 7) **portal** — oznacza serwis pod adresem internetowym <https://ticketos.pl/event/2322/animecon-halloween-2019>
- 8) **prawo autorskie** — przez „prawo autorskie” należy rozumieć regulacje prawne (unijne i krajowe) związane z prawami autorskimi do utworów, w szczególności ustawę z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t. j. Dz. U. 2019 poz. 1231, z późn. zm. — dalej: pr. aut.);
- 9) **prawo własności przemysłowej** — przez „prawo własności przemysłowej” należy rozumieć wszelkie regulacje prawne (unijne i krajowe) związane z wynalazkami, wzorami użytkowymi, wzorami przemysłowymi, znakami towarowymi, oznaczeniami geograficznymi, topografiami skalonymi etc., w szczególności właściwe dyrektywy i rozporządzenia unijne oraz ustawę z dnia 30 czerwca 2000 r. — Prawo własności przemysłowej (t. j. Dz. U. 2017 poz. 776, z późn. zm. — dalej: p.w.p.);
- 10) **prawa własności intelektualnej** — przez „prawa własności intelektualnej” należy rozumieć prawo autorskie lub prawo własności przemysłowej;
- 11) **przedmiot własności intelektualnej** — przez „przedmiot własności intelektualnej” należy rozumieć każdy wytwór, który jest chroniony lub może być chroniony prawem własności intelektualnej;
- 12) **strona wydarzenia AnimeCon** — przez „stronę wydarzenia AnimeCon” należy rozumieć stronę internetową, dostępną pod adresem internetowym <https://animecon.pl/>, która jest zarządzana przez Organizatora i służy promocji wydarzenia;
- 13) **Strony** — przez „Strony” należy rozumieć Organizatora i Uczestnika;
- 14) **system teleinformatyczny** — przez „system teleinformatyczny” należy rozumieć zespół współpracujących ze sobą urządzeń informatycznych i oprogramowania, zapewniający przetwarzanie i przechowywanie, a także wysyłanie i odbieranie danych poprzez sieci telekomunikacyjne za pomocą właściwego dla danego rodzaju sieci telekomunikacyjnego urządzenia końcowego w rozumieniu ustawy z dnia 16 lipca 2004 r. — Prawo telekomunikacyjne (t. j. Dz. U. 2018 poz. 1954, z późn. zm.);
- 15) **środki komunikacji elektronicznej** — przez „środki komunikacji elektronicznej” należy rozumieć rozwiązania techniczne, w tym urządzenia teleinformatyczne i współpracujące z nimi narzędzia programowe, umożliwiające indywidualne

porozumiewanie się na odległość przy wykorzystaniu transmisji danych między systemami teleinformatycznymi, a w szczególności pocztą elektroniczną;

- 16) **Uczestnik** — przez „Uczestnika” należy rozumieć osobę fizyczną biorącą udział w wydarzeniu AnimeCon, w tym cosplayera i wizażystkę;
- 17) **Umowa** — przez „Umowę” należy rozumieć odpłatną umowę o uczestnictwo w wydarzeniu AnimeCon, zawieraną pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem za pośrednictwem portalu, której szczegółowe warunki określa niniejszy Regulamin;
- 18) **wizerunek** — przez „wizerunek” należy rozumieć podobiznę osoby fizycznej, która jest utrwalana np. w postaci obrazu, filmu, rysunku lub innego podobnego środka, umożliwiającego rozpoznanie danej osoby fizycznej;
- 19) **wydarzenie AnimeCon** — przez „wydarzenie AnimeCon” należy rozumieć dedykowany konwent przeprowadzany przez Organizatora, którego zasady określa niniejszy Regulamin. Konwent jest wydarzeniem edukacyjnym, szkoleniowym, naukowym i oświatowym, w pewnych względach hobbistycznym. Celem Konwentu jest przede wszystkim szerzenie wśród jego uczestników wiedzy z zakresu kultury japońskiej, ze szczególnym uwzględnieniem nurtu anime. Program Konwentu obejmuje przede wszystkim warsztaty, wykłady, szkolenia, prelekcje, konkursy wiedzy oraz spotkania z wybitnymi osobistościami świata anime i kultury japońskiej. Ewentualne elementy Konwentu, które można byłoby próbować uznać za „artystyczne” lub „rozrywkowe” stanowią marginalny element Konwentu i mają charakter wyłącznie ilustracyjny i posiłkowy w stosunku do elementu głównego, jakim są edukacja i szkolenia. Konwent jest zatem przedsięwzięciem o charakterze edukacyjno-szkoleniowym służącym szerzeniu wśród jego uczestników teoretycznej i praktycznej wiedzy z zakresu kultury japońskiej, ze szczególnym uwzględnieniem nurtu anime. Ewentualnie występujące wątki mogące w odczuciu niektórych stanowić elementy „artystyczne” czy też „rozrywkowe” pełnią wyłącznie rolę służebną i ilustracyjną wobec nurtu głównego, jakim jest szkolenia i edukacja w formie prelekcji, wykładów, warsztatów, szkoleń oraz spotkań z wybitnymi osobistościami.

### § 3.

#### Warunki uczestnictwa w wydarzeniu AnimeCon

1. W wydarzeniu AnimeCon może brać udział Uczestnik, który:
  - a) zapoznał się z niniejszym Regulaminem;
  - b) zapoznał się z informacjami dotyczącymi przetwarzania danych osobowych;
  - c) zezwala na rozpowszechnianie jego wizerunku zgodnie z § 8;
  - d) udziela Organizatorowi licencji niewyłącznej na korzystanie z utworów zgodnie z § 9.
2. W wydarzeniu AnimeCon nie może brać udziału Uczestnik, który:
  - a) uczestniczy w wydarzeniu AnimeCon pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających lub psychotropowych;
  - b) zachowuje się w sposób agresywny wobec innych Uczestników;

- c) wnosi ostre przedmioty, broń lub inne przedmioty niebezpieczne do pomieszczenia, gdzie odbywa się wydarzenie AnimeCon;
- d) nawołuje do przemocy wobec jakichkolwiek istot żywych, w tym zwierząt, lub pochwała taką przemoc;
- e) propaguje jakikolwiek faszystowski lub inny totalitarny ustrój państwa;
- f) nawołuje do nienawiści na tle różnic narodowościowych, etnicznych, rasowych, wyznaniowych albo ze względu na bezwyznaniowość, lub pochwalają taką nienawiść;
- g) znieważa grupę ludności albo poszczególną osobę z powodu jej przynależności narodowej, etnicznej, rasowej, wyznaniowej albo z powodu jej bezwyznaniowości;
- h) zniesławia lub znieważa jakiegokolwiek innego Uczestnika;
- i) narusza dobra osobiste jakiegokolwiek innego Uczestnika;
- j) narusza prawa własności intelektualnej przysługujące osobie trzeciej;
- k) w inny sposób niż określony w lit. d-j narusza obowiązujący porządek prawny lub dobre obyczaje;
- l) używa wulgaryzmów lub wygłasza inne treści o charakterze obraźliwym;
- m) nawołuje do zachowań niebezpiecznych lub pochwała takie zachowania;
- n) uczestniczy w wydarzeniu AnimeCon wyłącznie w celu promocji lub reklamy podmiotów trzecich w sposób niezgodny z Organizatorem.

#### **§ 4.**

##### **Czas i miejsce wydarzenia AnimeCon**

1. Wydarzenie AnimeCon odbywa się w dniach od 26 października 2019 od godziny 9:00 do dnia 27 października 2019 r. do godziny 15:00.
2. Z zastrzeżeniem ust. 3, wydarzenie AnimeCon odbywa się w Poznaniu, w Szkole Podstawowej nr 11, zlokalizowanej przy ul. Osiedle Wichrowe Wzgórze 119, 60-101 Poznań.
3. Organizatorowi przysługuje prawo zmiany czasu, miejsca i programu wydarzenia w ramach wydarzenia AnimeCon — na zasadach przewidzianych w ust. 4-5.
4. W przypadku, gdy czas lub miejsce wydarzenia albo program wydarzenia AnimeCon ulegną zmianie, Organizator powiadomi o tym fakcie Uczestników, przesyłając wiadomość e-mail na podany adres elektroniczny oraz zamieszczając komunikat stronie wydarzenia AnimeCon — najpóźniej na 7 (słownie: siedem) dni przed planowanym terminem wydarzenia AnimeCon, o którym mowa w ust. 1.
5. W przypadku zmiany czasu, miejsca lub programu wydarzenia Uczestnik może przed rozpoczęciem wydarzenia AnimeCon:
  - a) wyrazić zgodę na proponowane zmiany i w dalszym ciągu brać udział w wydarzeniu AnimeCon;
  - b) nie wyrazić zgody na proponowane zmiany i rozwiązać Umowę z Organizatorem o uczestnictwo w wydarzeniu AnimeCon, otrzymując od Organizatora zwrot ceny biletu.

6. Każdy Uczestnik ponosi we własnym zakresie koszty dojazdu na wydarzenie AnimeCon. Organizacja gwarantuje darmowy nocleg na terenie wydarzenia w cenie biletu.
7. W przypadku zaakceptowania przez Uczestnika zmiany czasu, miejsca lub programu wydarzenia AnimeCon Organizator nie jest zobowiązany do zwrotu Uczestnikom kosztów wynikających ze zmiany czasu, miejsca lub programu wydarzenia w ramach wydarzenia AnimeCon.

## **§ 5.**

### **Zasady zapisów na wydarzenie AnimeCon**

1. Informacje o wydarzeniu AnimeCon są zamieszczane na stronie wydarzenia AnimeCon, portalu, w mediach społecznościowych oraz w innych kanałach, które Organizator wykorzystuje do promocji wydarzenia AnimeCon.
2. Aby wziąć udział w wydarzeniu AnimeCon, należy:
  - a) zapoznać się z niniejszym Regulaminem;
  - b) zapoznać się z informacjami dotyczącymi przetwarzania danych osobowych (Polityka prywatności);
  - c) zakupić bilet na zasadach przewidzianych w § 6.przy czym warunkiem prawidłowego zgłoszenia uczestnictwa jest dokonanie wszystkich wskazanych czynności łącznie.
3. Regulamin, informacje o przetwarzaniu danych osobowych, jak również wszystkie aktualności i komunikaty Organizatora są dostępne na stronie wydarzenia AnimeCon.

## **§ 6.**

### **Bilety na wydarzenie AnimeCon**

1. Udział w wydarzeniu AnimeCon jest odpłatny.
2. Cena biletu na wydarzenie AnimeCon dostępnych na portalu w I turze przedsprzedaży wynosi:
  - a) 29,00 zł (słownie: dwadzieścia dziewięć złotych 00/100) — bilet jednodniowy na niedzielę 27 października 2019 r.;
  - b) 49,00 zł (słownie: czterdzieści dziewięć złotych 00/100) — bilet jednodniowy na sobotę 26 października 2019 r.;
  - c) 59,00 zł (słownie: pięćdziesiąt dziewięć złotych 00/100) — bilet dwudniowy na sobotę 26 października oraz niedzielę 27 października 2019 r.
3. Cena biletu na wydarzenie AnimeCon dostępnych na portalu w II turze przedsprzedaży wynosi:
  - a) 29,00 zł (słownie: dwadzieścia dziewięć złotych 00/100) — bilet jednodniowy na niedzielę 27 października 2019 r.;
  - b) 49,00 zł (słownie: czterdzieści dziewięć złotych 00/100) — bilet jednodniowy na sobotę 26 października 2019 r.;

- c) 69,00 zł (słownie: sześćdziesiąt dziewięć złotych 00/100) — bilet dwudniowy na sobotę 26 października oraz niedzielę 27 października 2019 r.;
  - d) 139,00 zł (słownie: sto trzydzieści dziewięć złotych 00/100) - bilet "VIP Upgrade".;
  - e) 199,00 zł (słownie: sto dziewięćdziesiąt dziewięć złotych 00/100) - bilet "Pakiet VIP"
- z zastrzeżeniem, że Organizator jest uprawniony w trakcie promocji wydarzenia AnimeCon do organizowania akcji promocyjnych, przyznawania rabatów, upustów etc.
4. Cena biletu na wydarzenie AnimeCon dostępnego do kupienia w kasach, podczas trwania festiwalu wynosi:
    - a) 30,00 zł (słownie: trzydzieści złotych 00/100) — bilet jednodniowy na niedzielę 27 października 2019 r.;
    - b) 50,00 zł (słownie: pięćdziesiąt złotych 00/100) — bilet jednodniowy na sobotę 26 października 2019 r.;
    - c) 70,00 zł (słownie: siedemdziesiąt złotych 00/100) — bilet dwudniowy na sobotę 26 października oraz niedzielę 27 października 2019 r.;
  5. Bilety na wydarzenie AnimeCon można nabyć:
    - a) osobiście — w dniu wydarzenia AnimeCon, przed wejściem do miejsca, gdzie odbywa się wydarzenie AnimeCon;
    - b) za pośrednictwem portalu — przed dniem wydarzenia AnimeCon.
  6. Zapłaty za bilet na wydarzenie AnimeCon można dokonać za pośrednictwem portalu - niezwłocznie po nabyciu biletu, lub w kasach podczas trwania konwentu - przy zakupie biletu.
  7. .
  8. Uczestnikowi przysługuje zwrot zapłaconej ceny biletu w przypadku:
    - a) zmiany czasu, miejsca lub programu wydarzenia AnimeCon;
    - b) odmowy wyrażenia zgody na zmianę Regulaminu — zgodnie z § 15 ust. 3.
  9. Zwrot środków pieniężnych za bilet w przypadkach, o których mowa w ust. 8, następuje w taki sam sposób, w jaki Uczestnik dokonał zapłaty — chyba że Uczestnik wybierze inny, dogodny dla siebie sposób zwrotu płatności.
  10. W przypadku zakupu biletu na wydarzenie AnimeCon na odległość, za pomocą środków komunikacji elektronicznej, lub poza lokalem Organizatora Uczestnikowi nie przysługuje prawo odstąpienia od Umowy bez podania przyczyn, a tym samym zwrot płatności za bilet — zgodnie z treścią art. 38 pkt 12 u.p.k.
  11. W przypadku, gdy Uczestnik z własnej winy nie bierze udziału w wydarzeniu AnimeCon, nie przysługuje mu zwrot płatności za bilet.

## **§ 7.**

### **Zasady odbywania wydarzenia AnimeCon**

1. Podczas wydarzenia AnimeCon Uczestnicy są uprawnieni do przebywania na terenie wydarzenia AnimeCon oraz uczestnictwa w zaplanowanym programie wydarzenia AnimeCon.
2. Najpóźniej na 3 (słownie: siedem) dni przed rozpoczęciem wydarzenia AnimeCon Organizator przedstawi Uczestnikom ostateczny program wydarzenia AnimeCon. Organizator będzie dążył do wszelkich starań, aby program wydarzenia AnimeCon nie uległ zmianie, jednakże nie na wszystkie zdarzenia może mieć wpływ, np. na wypadki losowe zaproszonych gości.
3. Bilet zakupiony podlega wymianie na opaskę i identyfikator przy wejściu na wydarzenie AnimeCon.
4. Na terenie i w czasie wydarzenia AnimeCon Uczestnik jest zobowiązany do noszenia opaski i identyfikatora w widocznym miejscu. W razie przypadkowego zgubienia lub uszkodzenia opaski lub identyfikatora Uczestnik zobowiązany jest do zgłoszenia się do osoby upoważnionej przez Organizatora.
5. Uczestnicy, którzy są osobami małoletnimi powyżej 13. roku życia, są obowiązani posiadać zgodę opiekuna prawnego na udział w wydarzeniu AnimeCon.
6. Uczestnicy, którzy są osobami małoletnimi poniżej 18. roku życia lub osobami ubezwłasnowolnionymi, są obowiązani posiadać zgodę przedstawiciela ustawowego (rodzica, opiekuna, kurator) na udział w wydarzeniu AnimeCon, w tym na zawarcie Umowy. Uczestnicy, o których mowa w zdaniu pierwszym, uczestniczący w wydarzeniu AnimeCon bez udziału przedstawiciela ustawowego, są zobowiązani udostępnić Organizatorowi na jego żądanie numer telefonu przedstawiciela ustawowego w celu potwierdzenia powyższych okoliczności.
7. Uczestnicy cierpiący na choroby przewlekłe lub doraźne są zobowiązani posiadać przy sobie informacje o stanie zdrowia oraz przyjmowanych lekach — na wypadek, gdyby zachodziła konieczność udzielenia pomocy medycznej takiemu Uczestnikowi podczas wydarzenia AnimeCon (informacje będą wykorzystywane tylko przez personel medyczny).
8. Podczas wydarzenia AnimeCon Uczestnicy mają obowiązek przestrzegania warunków uczestnictwa w wydarzeniu AnimeCon, o których mowa w § 3 ust. 3, a także ustalonych zasad porządku i bezpieczeństwa. Ponadto Uczestnicy są zobowiązani stosować się do poleceń i zaleceń służb Organizatora.
9. Organizator bezwzględnie zakazuje podczas wydarzenia AnimeCon:
  - a) spożywania alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających poza miejscami wyraźnie do tego przeznaczonymi;
  - b) palenia tytoniu poza miejscami wyraźnie do tego przeznaczonymi;
  - c) niszczenia elementów wyposażenia;
  - d) wynoszenia rzeczy ruchomych bez wiedzy i/lub zgody Organizatora;
  - e) bezprawnego zwielokrotniania jakichkolwiek przedmiotów chronionych prawami własności intelektualnej oraz obrotu ich bezprawnymi kopiami — z uwzględnieniem przepisów o dozwolonym użytku;

- f) prowadzenia jakiejkolwiek działalności politycznej, w tym prowadzenia kampanii politycznych, organizowania manifestacji, agitacji etc.;
  - g) wprowadzania zwierząt na teren wydarzenia AnimeCon — z wyjątkiem zwierząt, które służą osobom niepełnosprawnym.
10. W przypadku, gdy Uczestnik w trakcie wydarzenia AnimeCon nie spełnia wymagań, o których mowa w § 3 ust. 3, Organizator może wyprosić takiego Uczestnika z wydarzenia AnimeCon, jak również wezwać odpowiednie służby — zwłaszcza w sytuacji, gdy zachowanie Uczestnika stwarza zagrożenie dla innych Uczestników lub w inny sposób narusza ich poczucie bezpieczeństwa i komfortu.

## **§ 8.**

### **Rozpowszechnianie wizerunku**

1. Każda osoba biorąca udział w wydarzeniu AnimeCon jest informowana, że wydarzenie AnimeCon jest fotografowane oraz filmowane, na potrzeby tworzenia fotorelacji i wideorelacji, jak również na potrzeby reklamowe i promocyjne, w związku z czym zachodzi możliwość rozpowszechniania wizerunku Uczestników.
2. W odniesieniu do fotografii, gdzie wizerunek Uczestnika stanowi tylko szczegół całości w ramach zgromadzenia, odrębne zezwolenie Uczestnika nie jest wymagane i Organizator może rozpowszechniać taki wizerunek (art. 81 ust. 2 pkt 2 pr. aut.).
3. W innych przypadkach niż wskazany w ust. 2 Uczestnik zezwala na rozpowszechnianie jego wizerunku, utrwalonego podczas wydarzenia AnimeCon, przez Organizatora:
  - a) na stronie wydarzenia AnimeCon;
  - b) w mediach społecznościowych Organizatora;
  - c) na innych stronach internetowych Organizatora;
  - d) w czasopiśmie elektronicznych;
- na potrzeby promocji, reklamy, informowania oraz sprawozdawania związanego z wydarzeniem AnimeCon.
4. Jeżeli Uczestnik nie zezwala na rozpowszechnianie wizerunku przez Organizatora w sposób opisany w ust. 3, w każdej chwili może opuścić wydarzenie AnimeCon.
5. Pozostanie na wydarzeniu AnimeCon — po uzyskaniu informacji, o której mowa w ust. 1 od Organizatora lub przedstawiciela Organizatora — jest chwilą udzielenia zezwolenia, o którym mowa w ust. 3.
6. Zezwolenie, o którym mowa w ust. 3, obejmuje cały świat i zostaje udzielone do czasu utraty dla Organizatora wartości promocyjnej i reklamowej wizerunków Uczestników.
7. Zezwolenie, o którym mowa w ust. 3, jest udzielane nieodpłatnie, tj. Uczestnikom nie przysługuje wynagrodzenie za pozowanie lub inne podobne roszczenie majątkowe związane z pozowaniem.
8. Organizator może zezwalać podmiotom trzecim na utrwalanie, rozpowszechnianie i wykorzystywanie wizerunku, o którym mowa w ust. 3, o ile potrzeba udzielenia



takiego zezwolenia wiąże się z promocją, reklamą, informowaniem lub sprawozdawaniem związanym z wydarzeniem AnimeCon.

9. Organizator jest uprawniony do przenoszenia na osoby trzecie zezwolenia, o którym mowa w ust. 3, bez konieczności uzyskiwania dodatkowej zgody Uczestnika.
10. Uczestnik w każdej chwili może wycofać zezwolenie na rozpowszechnienie wizerunku, jednakże w takim przypadku jest on zobowiązany zwrócić Organizatorowi koszty wycofania lub zniszczenia nośników, na których wizerunek Uczestnika został utrwalony, jak również korzyści utracone przez Organizatora na skutek cofnięcia zezwolenia.
11. Cofnięcie zezwolenia na rozpowszechnianie wizerunku staje się skuteczne z chwilą zapłaty przez Uczestnika kwoty, o której mowa w ust. 10.
12. Oprócz zezwolenia na rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika utrwalonego przez Organizatora podczas wydarzenia AnimeCon Uczestnik wyraża zezwolenie na rozpowszechnianie jego wizerunku, który ewentualnie został utrwalony w ramach utworu, o którym mowa w § 9 ust. 1 lit. a lub § 9 ust. 1 lit. b.
13. Do zezwolenia, o którym mowa w ust. 12, stosuje się odpowiednio ust. 3-11 — z zastrzeżeniem, że chwilą udzielenia zezwolenia jest przekazanie pracy Organizatorowi.
14. W przypadku, gdy w utworze, o którym mowa w § 9 ust. 1 lit. a lub § 9 ust. 1 lit. b, pojawia się wizerunek osoby trzeciej, niebędącej Uczestnikiem, Uczestnik jest zobowiązany zapewnić, aby osoba, której wizerunek został utrwalony:
  - a) została należycie poinformowana o rozpowszechnianiu jej wizerunku przez Uczestnika i Organizatora;
  - b) wyraziła zezwolenie na rozpowszechnianie jej wizerunku przez Uczestnika i Organizatora.
15. Organizator bezwzględnie zakazuje zgłaszania Uczestnikom prac, zawierających wizerunek osoby trzeciej, niebędącej Uczestnikiem, jeżeli nie zostały dopełnione wymagania, o których mowa w ust. 14 — pod rygorem odpowiedzialności odszkodowawczej wobec Organizatora.

## **§ 9.**

### **Prawa własności intelektualnej**

1. Na potrzeby wydarzenia AnimeCon:
  - a) Uczestnik może przekazać lub udostępnić Organizatorowi wytwory, które będą spełniać definicję utworu z art. 1 ust. 1 pr. aut. i będą podlegać ochronie w myśl właściwych przepisów z zakresu prawa autorskiego (np. w postaci dołączonego zdjęcia) — gdzie twórcą może być Uczestnik;
  - b) może dochodzić do powstania w trakcie wydarzenia AnimeCon i korzystania z wytworów, które będą spełniać definicję utworu z art. 1 ust. 1 pr. aut. i będą podlegać ochronie w myśl właściwych przepisów z zakresu prawa autorskiego (np. w postaci strojów, kostiumów, wizaży, stylizacji etc.) — gdzie twórcą może być Uczestnik lub osoba działająca z upoważnienia Organizatora.

2. W związku z ust. 1 na podstawie niniejszego Regulaminu Uczestnik udziela Organizatorowi licencji niewyłącznej na korzystanie z utworów, które będą przekazane na potrzeby wydarzenia AnimeCon lub wytworzone w trakcie wydarzenia AnimeCon — na polach eksploatacji koniecznych do przeprowadzania wydarzenia AnimeCon oraz osiągnięcia celów z nimi związanych, w szczególności informacyjnych, sprawozdawczych, reklamowych i promocyjnych. W odniesieniu do utworów niebędących programem komputerowym są to takie pola eksploatacji, jak:
  - a) utrwalanie i zwielokrotnianie utworów wszelkimi technikami, w szczególności drukarskimi, reprograficznymi, zapisu magnetycznego, optycznego i cyfrowego na dowolnych nośnikach,
  - b) utrwalanie i zwielokrotnianie utworów w postaci cyfrowej w szczególności w ramach systemów teleinformatycznych, na twardej dyskach komputerów osobistych i wszelkich serwerach, bez jednoczesnego tworzenia nośnika materialnego,
  - c) wprowadzanie utworów do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy utworów,
  - d) rozpowszechnianie utworów poprzez ich publiczne wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie, w tym także w ramach serwisów społecznościowych, telewizji i radia internetowego, przesyłanie za pomocą poczty elektronicznej a także wszelkie publiczne udostępnianie utworów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w sieci Internet, sieciach telefonii mobilnej i innych sieciach komunikacji elektronicznej oraz rozpowszechnianie i przesyłanie za pomocą poczty elektronicznej;
  - e) korzystanie z utworów poprzez włączanie ich do innych utworów oraz innych materiałów nietwórczych.
3. Licencja, o której mowa w ust. 2, jest udzielana bez ograniczeń czasowych i terytorialnych — Organizator może korzystać z utworów, o których mowa w ust. 1, do czasu utraty przez nie wartości dla Organizatora.
4. Organizator może udzielać dalszych licencji (sublicencji) na rzecz osób trzecich, na co Uczestnik wyraża zgodę.
5. Udzielenie licencji nastąpi w momencie przekazania uprzedniego utworu Organizatorowi lub ustalenia nowego utworu w trakcie wydarzenia AnimeCon.
6. Uczestnik wyraża zgodę na wprowadzenie przez Organizatora albo osobę trzecią z upoważnienia Organizatora dowolnych zmian w zakresie treści i/lub formy utworu przekazanego Organizatorowi, w tym na dokonywanie skrótów, cięć, zmiany kolorystyki, łączenie utworu z innymi utworami, włączanie utworu do innych utworów etc.
7. Uczestnik wyraża zgodę na rozporządzanie i korzystanie przez Organizatora z opracowań przekazanych utworów. Ponadto Uczestnik wyraża zgodę na zezwalanie przez Organizatora na korzystanie z opracowań utworu przez osobę trzecią.

8. Każdy Uczestnik, przekazując utwór Organizatorowi lub tworząc utwór na potrzeby wydarzenia AnimeCon, jest zobowiązany zapewnić, aby:
  - a) mógł korzystać z tego utworu i rozporządzać prawami do niego z wyłączeniem innych osób lub za zgodą innych osób;
  - b) utwór ten nie naruszał żadnych praw osób trzecich, w tym praw własności intelektualnej oraz dóbr osobistych osób trzecich.
9. W przypadku korzystania przez Uczestnika podczas wydarzenia AnimeCon z przedmiotów własności intelektualnej, które należą do osób trzecich (np. na potrzeby przebrania), jest on zobowiązany we własnym zakresie uregulować stosunki prawne z osobami trzecimi, którym przysługują prawa własności intelektualnej w stosunku do tych przedmiotów własności intelektualnej.
10. Uczestnikom nie przysługują żadne prawa własności intelektualnej w odniesieniu do utworów udostępnionych Uczestnikom przez Organizatora na potrzeby wydarzenia AnimeCon — z wyjątkiem uprawnień, które zostały wyraźnie przyznane Uczestnikom przez Organizatora w ramach licencji niewyłącznej i na potrzeby udziału w wydarzeniu AnimeCon.
11. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości związanych z prawami autorskimi Uczestnik powinien niezwłocznie skontaktować się z Organizatorem.

## **§ 10.**

### **Dane osobowe**

1. Organizator przetwarza dane osobowe Uczestników z poszanowaniem obowiązujących przepisów z zakresu ochrony danych osobowych, w szczególności RODO oraz ustawy o ochronie danych osobowych.
2. Informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych Uczestników zostały przedstawione w odrębnym dokumencie pt. „Polityka prywatności”, który stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
3. Organizator może przysyłać informacje handlowe wyłącznie po uzyskaniu zgody Uczestnika na otrzymywanie informacji handlowych.
4. Uczestnik, wykorzystując jakiegokolwiek dane osobowe należące do osób trzecich (np. na potrzeby zapisu na wydarzenie AnimeCon), jest zobowiązany zapewnić, aby użycie tych danych następowało zgodnie z prawem, a w szczególności, by podmioty, do których te dane należą, zostały należycie poinformowane o ich wykorzystywaniu.
5. Jeżeli Uczestnik korzysta z danych osobowych należących do osób trzecich, Organizator ma prawo przyjąć, że użycie tych danych osobowych następuje zgodnie z prawem.
6. W przypadku, gdy Uczestnik bezprawnie korzysta z danych osobowych należących do osób trzecich, może ponieść odpowiedzialność wobec Organizatora zgodnie z § 11 ust. 1 lit. c.

## **§ 11.**

## **Zasady odpowiedzialności**

1. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za niewykonanie lub niewłaściwe wykonanie obowiązków wynikających z niniejszego Regulaminu, a w szczególności odpowiedzialność za:
  - a) skutki zachowania, które narusza Regulamin — w szczególności w sposób opisany w § 3 ust. 3 oraz § 7 ust. 4;
  - b) naruszenie jakichkolwiek praw przysługujących jakimkolwiek osobom trzecim, w szczególności praw własności intelektualnej, prawa do wizerunku oraz dóbr osobistych;
  - c) rozpowszechnianie lub przekazanie wizerunku osoby trzeciej na potrzeby rozpowszechnienia bez jej zezwolenia;
  - d) użycie danych osobowych osoby trzeciej z naruszeniem obowiązujących przepisów prawa, w tym bez wiedzy i/lub zezwolenia osoby trzeciej;
  - e) skutki podania niepoprawnych danych i informacji, które są potrzebne do uczestniczenia w wydarzeniu AnimeCon
2. Ponadto Uczestnik może ponosić pozostałą odpowiedzialność deliktową wobec osób trzecich, o ile działania lub zaniechania Uczestnika spowodowały szkodę po stronie osób trzecich.
3. W przypadku poniesienia przez Organizatora szkody, rozumianej jako rzeczywista strata i/lub utracone korzyści w rozumieniu art. 361 k.c., w następstwie naruszenia Regulaminu przez Uczestnika, Organizator jest uprawniony do żądania naprawienia szkody przez Uczestnika, w szczególności poprzez zwrot wszystkich udokumentowanych kosztów, jakie poniósł w związku z działaniem lub zaniechaniem Uczestnika — w tym kosztów pomocy prawnej.
4. W przypadku wystąpienia przez osoby trzecie z jakimikolwiek roszczeniami wobec Organizatora z tytułu działań lub zaniechań Uczestnika, które pozostają w związku z wydarzeniem AnimeCon, w szczególności z tytułu naruszenia praw własności intelektualnej, prawa do wizerunku lub dóbr osobistych, Uczestnik zwalnia Organizatora z odpowiedzialności wobec tej osoby trzeciej, a gdyby to było niemożliwe ze względu na bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa lub niecelowe ze względu na okoliczności danej sprawy — pokrywa wszelkie udokumentowane koszty, jakie poniósł Organizator w związku z tymi roszczeniami, w tym koszty pomocy prawnej.
5. Organizator jest zobowiązany do świadczenia usług związanych z organizacją wydarzenia AnimeCon z należytą starannością, jakiej można wymagać od podmiotu profesjonalnie zajmującego się działalnością tego rodzaju.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
  - a) niedopełnienie przez Uczestnika wymogów związanych z uczestnictwem w wydarzeniu AnimeoCon;
  - b) podanie przez Uczestnika niepełnych lub niepoprawnych danych lub informacji, których wymaga Organizator;
  - c) skutki siły wyższej.

7. Całkowita odpowiedzialność Organizatora zarówno z tytułu niewykonania lub niewłaściwego wykonania zobowiązania, jak również z tytułu popełnienia deliktu, jest ograniczona do kwoty 2.000 zł (słownie: dwa tysiące złotych 00/100).
8. W celu uniknięcia wątpliwości — w przypadku możliwości powstania odpowiedzialności z tytułu rękojmi odpowiedzialność Organizatora z tego tytułu jest wyłączona.
9. Ograniczenia odpowiedzialności przewidziane w niniejszym paragrafie nie dotyczą odpowiedzialności za szkodę, jaką Organizator może wyrządzić Uczestnikowi w sposób umyślny, a także odpowiedzialności za szkodę na osobie oraz odpowiedzialności za szkodę, o której mowa w art. 435 k.c. i art. 436 k.c.
10. Ograniczenia i wyłączenia odpowiedzialności przewidziane w niniejszym paragrafie nie dotyczą Uczestników będących konsumentami — w przypadku takich Uczestników odpowiedzialność Organizatora określają właściwe przepisy prawa cywilnego.

## **§ 12.**

### **Procedura reklamacyjna**

1. W przypadku stwierdzenia przez Uczestnika, że naruszył postanowienia niniejszego Regulaminu, Uczestnik może złożyć reklamację.
2. Reklamację można złożyć:
  - a) poprzez wysłanie reklamacji na adres elektroniczny — na adres Organizatora: kontakt@animecon.pl;
  - b) poprzez wysłanie reklamacji na piśmie, najlepiej listem poleconym — na adres siedziby Organizatora: ul. Rzeczna 11, 37-700 Przemyśl;
  - c) złożenie reklamacji osobiście w godzinach roboczych — w siedzibie Organizatora: ul. Rzeczna 11, 37-700 Przemyśl.
3. Reklamacja powinna zawierać:
  - a) imię i nazwisko osoby Uczestnika;
  - b) dane kontaktowe Uczestnika (adres e-mail, numer telefonu lub adres do doręczeń itp.);
  - c) szczegółowy opis, na czym polegało naruszenie niniejszego Regulaminu;
  - d) treść żądań Uczestnika w związku z zarzucaną niezgodnością z niniejszym Regulaminem;
  - e) informację, w jakiej formie ma zostać przekazana odpowiedź na reklamację (elektronicznie — na podany adres elektroniczny, czy na piśmie — na podany adres do doręczeń).
4. Reklamację można złożyć najpóźniej w terminie 30 (słownie: trzydziestu) dni od dnia zakończenia wydarzenia AnimeCon lub dnia, w którym Organizator odwołał wydarzenie AnimeCon.
5. Za datę wniesienia reklamacji uważa się:
  - a) datę wysłania wiadomości na podany adres elektroniczny — w przypadku, o którym mowa w ust. 2 lit. a;

- b) datę stempla pocztowego na przesyłce zawierającej reklamację — w przypadku, o którym mowa w ust. 2 lit. b;
  - c) datę złożenia reklamacji w siedzibie Organizatora — w przypadku, o którym mowa w ust. 2 lit. c.
6. Reklamacje wniesione po upływie terminu, o którym mowa w ust. 4, są pozostawiane bez rozpatrzenia.
  7. Po otrzymaniu reklamacji Organizator niezwłocznie potwierdzi jej otrzymanie — drogą elektroniczną, na podany adres elektroniczny.
  8. Po otrzymaniu reklamacji wniesionej w terminie, o którym mowa w ust. 4, Organizator rozpatrzy ją najpóźniej w terminie 14 (słownie: czternastu) dni od dnia jej otrzymania i udzieli odpowiedzi na reklamację zgodnie z informacją, o której mowa w ust. 3 lit. e; w przypadku braku tej informacji Organizator udzieli odpowiedzi na reklamację w takiej samej formie, w jakiej została złożona reklamacja.

### **§ 13.**

#### **Polubowne rozwiązywanie sporów**

1. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania przez Uczestnika będącego konsumentem z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są w siedzibach oraz na stronach internetowych powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów, organizacji społecznych, do których zadań statutowych należy ochrona konsumentów, Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz pod następującymi adresami internetowymi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów:  
[http://www.uokik.gov.pl/pozasadowe\\_rozwiazywanie\\_sporow\\_konsumenckich.php](http://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumenckich.php)  
[http://www.uokik.gov.pl/sprawy\\_indywidualne.php](http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php)  
[http://www.uokik.gov.pl/wazne\\_adresy.php](http://www.uokik.gov.pl/wazne_adresy.php)
2. Uczestnik będący konsumentem posiada następujące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń:
  - a) zwrócenie się do stałego polubownego sądu konsumenckiego, o którym mowa w art. 37 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej (t. j. Dz. U. 2018 poz. 1930, z późn. zm.), z wnioskiem o rozstrzygnięcie sporu wynikłego z zawartej Umowy Sprzedaży. Regulamin organizacji i działania stałych polubownych sądów konsumenckich określa rozporządzenie ministra sprawiedliwości z dnia 6 września 2017 r. w sprawie określenia regulaminu organizacji i działania stałych polubownych sądów polubownych przy wojewódzkich inspektorach inspekcji handlowej (Dz. U. 2017 poz. 1356);
  - b) zwrócenie się do wojewódzkiego inspektora Inspekcji Handlowej, zgodnie z art. 36 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej (t. j. Dz. U. 2018 poz. 1930, z późn. zm.), z wnioskiem o wszczęcie postępowania mediacyjnego w sprawie polubownego zakończenia sporu między Organizatorem a Uczestnikiem.

Informacja na temat zasad i trybu procedury mediacji prowadzonej przez wojewódzkiego inspektora Inspekcji Handlowej dostępna jest w siedzibach oraz na stronach internetowych poszczególnych Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej;

- c) uzyskanie bezpłatnej pomocy powiatowego (miejskiego) rzecznika konsumentów lub organizacji społecznej, do której zadań statutowych należy ochrona konsumentów (m.in. Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich). Porady udzielane są pod przez Federację Konsumentów pod bezpłatnym numerem infolinii konsumenckiej 800 007 707 oraz przez Stowarzyszenie Konsumentów Polskich pod adresem email [porady@dlakonsumentow.pl](mailto:porady@dlakonsumentow.pl);
- d) korzystanie z platformy internetowej ODR Unii Europejskiej umożliwiającej składanie reklamacji i dochodzenie roszczeń związanych z umową, która to platforma ODR Unii Europejskiej znajduje się na stronie: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

#### **§ 14.**

##### **Dane kontaktowe**

1. Z Organizatorem można kontaktować w następujący sposób:

1) telefonicznie:

;-

2) poczta elektroniczna:

kontakt@animecon.pl;

3) poczta zwykła:

ul. Rzeczna 11

37-700 Przemyśl

2. Preferowaną formą kontaktu jest komunikacja za pomocą środków komunikacji elektronicznej, w szczególności poprzez pocztę elektroniczną.
3. Kontakt z Organizatorem jest możliwy w dni robocze i w godzinach roboczych.

#### **§ 15.**

##### **Zmiana Regulaminu**

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu, jednakże nie później niż na 3 (słownie: trzy) dni przed planowanym terminem rozpoczęcia wydarzenia AnimeCon.
2. Organizator powiadomi Uczestników o zmianie Regulaminu poprzez wysłanie wiadomości e-mail na podany adres elektroniczny (jeżeli Organizator posiada adres elektroniczny Uczestnika) lub zamieszczenie informacji na stronie wydarzenia AnimeCon (jeżeli Organizator nie posiada adresu elektronicznego Uczestnika).
3. W przypadku, o którym mowa w ust. 2, Uczestnik ma prawo rozwiązać Umowę do czasu planowanego wejścia w życie zmian. Niezgłoszenie chęci zakończenia Umowy bądź złożenie oświadczenia po wejściu zmian w życie poczytuje się za zgodę

Użytkownika na uczestnictwo w wydarzeniu AnimeCon na zasadach zgodnych z nowym Regulaminem, przy czym zastrzeżenie to nie stosuje się do Uczestników będących konsumentami.

4. Nie stanowi zmiany Regulaminu:
  - a) doprecyzowanie szczegółów wydarzenia AnimeCon, zwłaszcza szczegółów o charakterze technicznym;
  - b) udzielanie przez Organizatora wyjaśnień Uczestnikom;
  - c) zmiana danych kontaktowych Organizatora, o których mowa w § 14 ust. 1.

## **§ 16.**

### **Wykaz załączników**

1. Wszystkie załączniki stanowią integralną część niniejszego Regulaminu.
2. Wykaz załączników do niniejszego Regulaminu:
  - Załącznik nr 1: Polityka prywatności.
  - Załącznik nr 2: Program wydarzenia Animecon

## **§ 17.**

### **Postanowienia końcowe**

1. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie mają zastosowanie odpowiednie przepisy prawa polskiego.
2. W przypadku sporządzenia Regulaminu w różnych wersjach językowych rozstrzygające znaczenie ma wersja polska.
3. Użyte w Regulaminie nagłówki jednostek redakcyjnych (paragrafów) mają charakter informacyjny dla wygody Stron i nie wpływają na interpretację Regulaminu.
4. Jeżeli jakiegokolwiek postanowienie Regulaminu w całości lub części zostanie uznane za nieważne, bezskuteczne lub niemożliwe do wyegzekwowania, nie wpłynie to na ważność, skuteczność lub możliwość wyegzekwowania pozostałych postanowień Regulaminu. W takiej sytuacji nieważne, bezskuteczne lub niemożliwe do wyegzekwowania postanowienie zostanie zastąpione właściwym przepisem prawa.
5. W przypadku jakichkolwiek sporów wynikłych odnośnie przyjęcia, interpretacji, wykonania i skutków prawnych Regulaminu Strony w dobrej wierze podejmą negocjacje w celu polubownego rozstrzygnięcia sporu. W razie braku rozwiązania sporu na drodze polubownej Strony oddadzą spór pod rozstrzygnięcie sądowni powszechnemu właściwemu dla siedziby Organizatora, w przypadku Uczestników będących konsumentami — sądowni powszechnemu właściwemu zgodnie z przepisami ustawy z dnia 17 listopada 1964 r. — Kodeks postępowania cywilnego (t. j. Dz. U. 2018 poz. 1360, z późn. zm. — dalej: k.p.c.).
6. Niniejszy Regulamin obowiązuje od dnia \_25 kwietnia 2019\_ r.